HNSJ Humanitarian & Natural Sciences Journal
ISSN: (e) 2709-0833
www.hnjournal.net
مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية
مجلة علمية محكمة (التصنيف: NSP)
معامل التأثير العربي للعام 2020 = 0.44

عنوان البحث

الألعاب الالكترونية وصناعة العنف لدى الأطفال

الدكتورة سامية بو عبيد[1]

[1] دكتوراه علم الاجتماع، تونس
بريد الكتروني: bouabidsamia@yahoo.fr

HNSJ, 2022, 3(1); https://doi.org/10.53796/hnsj3120

تاريخ النشر: 2022/01/01م تاريخ القبول: 2021/12/21م

المستخلص

أثرت التطورات التكنولوجية في وسائل التواصل على نمط حياة البشر وغيرت فيها عديد الأشياء حيث شهدت العلاقات الاجتماعية نوعا جديدا من العلاقات الافتراضية شبكية وممتدة، وعايشنا التعليم والاجتماعات والتبضّع عن بعد، و لم تكن الألعاب والتسلية بمعزل عن هذه التطورات حيث برزت أنواع عديدة ومتنوعة من الألعاب الالكترونية والافتراضية التي استقطبت كل الفئات الاجتماعية وخاصة الأطفال وذلك لقدرتها الكبيرة على التأثير والاستقطاب ولها طاقة كبيرة على تحميل اللعب كي لا يشعر الطفل بالملل أو الفراغ ، خاصة لما تكون هذه الألعاب محملة بأجهزة ذكية ومرتبطة بالإنترنت. خلقت هذه الألعاب لدى الطفل التعلق الشديد بها إلى حد الإدمان عليها، وأثرت على سلوكه سلبيا خاصة في تنامي العنف فيه بأنواعه اللفظي، والبدني، والنفسي، ما يؤثر سلبا على علاقاته بمن حوله في تلك الفترة خاصة المحيط العائلي والتربوي وما يفرزه من نتائج سلبية على تحصيله الدراسي.

1/تقـديم: أثـرت التطـورات التكنولوجيـة فـي وسـائل التواصـل علـى نمـط حيـاة البشـر وغيـرت فيهـا عديـد الأشـياء حيـث شـهدت العلاقـات الاجتماعيـة نوعـا جديـدا مـن العلاقـات الافتراضـية شـبكية وممتـدة، وعايشـنا التعلـيم والاجتماعـات والتبضّـع عـن بعـد، و لـم تكـن الألعـاب والتسـلية بمعـزل عـن هـذه التطـورات حيـث بـرزت أنـواع عديـدة ومتنوعـة مـن الألعـاب الالكترونيـة والافتراضـية التـي اسـتقطبت كـل الفئـات الاجتماعيـة وخاصـة الأطفـال وذلـك لقـدرتها الكبيـرة علـى التـأثير والاسـتقطاب ولهـا طاقـة كبيـرة علـى تحميـل اللعـب كـي لا يشـعر الطفـل بالملـل أو الفـراغ ، خاصـة لمـا تكـون هـذه الألعـاب محملـة بـأجهزة ذكيـة ومرتبطـة بالإنترنـت. خلقـت هـذه الألعـاب لـدى الطفـل التعلـق الشـديد بهـا إلـى حـد الإدمـان عليهـا، وأثـرت علـى سـلوكه سـلبيا خاصـة فـي تنـامي العنـف فيـه بأنواعـه اللفظـي، والبـدني، والنفسـي، مـا يـؤثر سـلبا علـى علاقاتـه بمـن حولـه فـي تلـك الفتـرة خاصـة المحـيط العـائلي والتربـوي ومـا يفـرزه مـن نتـائج سـلبية علـى تحصيله الدراسي.

2/الإشـكالية :الإشـكاليات الرئيسـية التـي نريـد معالجتهـا فـي هـذا البحـث كالتـالي: مـاهي المـؤثرات التـي تعتمـدها هـذه الألعـاب لتجعـل الطفـل أسـير تلـك الوسـائل لدرجـة الإدمـان؟وكيف تسـاهم هـذه الوسـائل فـي صناعة العنف لدى الأطفال وما هي الحلول الممكنة لتجنب استفحال الظاهرة؟

3/مـنهج الدّراسـة: اعتمـدنا منهجـا كميـا يسـتند أساسـا إلـى الاسـتمارة الموجهـة للأمهـات لجمـع البيانـات المختلفـة التـي تسـاعدنا علـى فـك إشـكاليات الموضـوع. تحتـوي الاسـتمارة علـى 11 سـؤالا . تتـوزع كالتـالي: 4 أسـئلة مغلقـة، لجمـع بيانـات خاصـة بالطفـل، و5 أسـئلة شـبه موجهـة للغـوص داخـل الظـاهرة وفـك بعـض الإشـكاليات كـأنواع الأجهـزة المعتمـدة فـي اللعـب والأوقـات المقضـاة وكيـف أثـرت علـى السـلوك؟ ومـاهي أسـباب اللجـوء لمثـل تلـك الألعـاب؟ وسـؤالين مفتـوحين تركناهمـا فـي آخـر الاسـتمارة ومـن خلالهمـا أردنـا أن نعـرف مـدى وعـي الأم بخطـورة هـذه الألعـاب علـى صـحة طفلهـا وتوازناتـه النفسـية، والاجتماعيـة، ومـردوده المدرسـي. وختمنـا بسـؤال حـول تشـريك الأم فـي إيجـاد الحلـول لتكـون عنصـرا فـاعلا فـي عـلاج الظـاهرة، ثـم أرسـلنا الاسـتمارة إلكترونيـا إلـى صـفحات فيسـبوكية تضـم مجموعـات نسـائية أيـن نجـد الفئـة المسـتهدفة وهـن (أمهـات لأطفـال مـن 0 إلـى 12 سـنة). تركنـا الاسـتمارة قرابـة ثلاثـة أيـام مـن 2021/10/27 إلى 2021/10/30 وتحصلنا على 105 إجابة.

4/الفرضـيات: المـؤثرات الصـوتية والمرئيـة ومرونـة الألعـاب الالكترونيـة تخلـق شـدة التعلـق بهـا حـد الإدمان. واللعب المفرط بالوسائل الالكترونية يصنع العنف بأنواعه في سلوك الطفل .

5/المفاهيم: الألعاب الالكترونية /الصناعة / العنف/ الطفل

أ- الطفـل: يشـير هـذا المصـطلح إلـى مرحلـة عمريـة فـي حيـاة الإنسـان والطفـل لغـة بكسـر الطـاء وتسـكين الفـاء هـو كـل مـن انتمـى للفتـرة العمريـة الأولـى مـن حيـاة الإنسـان منـذ الـولادة حتـى البلـوغ وهومـا يحـدث تقاربا بين تعريف الطفل في علم الاجتماع والتعريف البيولوجي والتربوي له.

ب- الصـناعة: الصـناعة أو التصـنيع هـو تحويـل مـادة خـام إلـى منتوجـات مصـنعة أي جـاهزة للاسـتعمال والاسـتهلاك لينتفـع بهـا الإنسـان. لكـن الصـناعة فـي بحثنـا هـذا نقصـد بهـا صـناعة السـلوك أي تصـرفا

إنسانيا معينا، وهذا السلوك ليس فطريا في الإنسان بل هو مصنع أي مكتسب نتيجة مؤثرات عديدة.

ج- تعريف الألعاب الالكترونية: هي لعب ألكمبيوتر أو لعب الفيديو، أو أي لعبة تفاعلية أخرى يتم تشغيلها بواسطة الكمبيوتر. تشمل الأجهزة التي تلعب عليها الألعاب الالكترونية أجهزة الكمبيوتر، وأجهزة التلفزيون ، والهاتف المحمول وآلات الألعاب المحمولة، والشبكات القائمة على الانترنت وهناك أنواع لا تحصى ولا تعد من الألعاب الالكترونية والتي يتم تصنيفها حسب هدفها أو خصائصها[1].

د-تعريف العنف:* لغويا: عنف: العنف الخرق بالأمر وقلة الرفق به، وهو ضد الرفق. عنف به وعليه يعنف عنفا وعنافة وأعنفه وعنفه تعنيفا، وهو عنيف إذا لم يكن رفيقا في أمره. واعتنف الأمر: أخذه بعنف[2].

*تعريف العنف من منظور علم الاجتماع: يعتبر العنف ظاهرة ملازمة للإنسان منذ القدم وقد اعتقد ابن خلدون بأنها نزعة طبيعية في البشر"ومن أخلاق البشر فيهم الظلم والعدوان بعضهم عن بعض..."[3] وتحدث في نفس الإطار عن هجوم البدو على الحضر، وعن العصبية والتي هي تعبر عن استعداد فطري يدفع الفرد لنصرة قريبه بالدم والدفاع عنه. وتحدّث هوبز عن الطبيعة البشرية والتي هي في حالة تنافس دائم وهيمنة و عبر عن ذلك بجملة " حرب الكل ضد الكل" أما ماركس وروسو فقد أقرا بوجود العنف غير أنه ليس طبيعة في البشر بل أوجدته الحضارة والتوزيع غير العادل للثروة. أما دوركايم فيعتبر حالات العنف الموجودة في المجتمعات هي نتيجة للتحول من مجتمعات بسيطة إلى مجتمعات مركبة. بينما تحدث بارسونز على العنف في بعده الرمزي غير المحسوس والذي يحقق نتائج أقوى من النتائج التي تحقق بالعنف المباشر أي المادي. وقد تحدث عن العنف الرمزي الذي تمارسه الطبقات الحاكمة والتي تستغل في ذلك كل إمكانيات الدولة خاصة منها الإعلامية والمدرسة، لتمرر مشروعها الاقتصادي والاجتماعي والإيديولوجي. وقد انتقد ماركس عند عدم إبلائه هذا العنف القدر الذي يستحقه، فهو المسيطر كذلك في العلاقات الاقتصادية وطرق الاستهلاك ونوعية الاستهلاك. يقول بورديي:"العنف الرمزي هو عبارة عن عنف لطيف وعذب وغير محسوس وهو غير مرئي بالنسبة لضحاياه أنفسهم وهو عنف يمارس عبر الطرائق والوسائل الرمزية الخالصة ، أي عبر التواصل والتلقين والمعرفة "[4]

* العنف من وجهة نظر قانونية:

-يمنع في مجلة الطفل-حسب الفصل الثاني من القانون 92 المؤرخ في نوفمبر 1995 ودخل طور التطبيق 11جانفي 1996- منعا باتا ممارسة كافة أنواع العنف على الطفل (جسدي /نفسي /جنسي أو إهمال أو تقصير أو استغلال...) وينص الفصل 18 من نفس القانون على منع تشريك الأطفال في الحروب المسلحة. أما الفصل 19 كان واضحا بخصوص منع استغلال الأطفال في مختلف أشكال

[1] تعريف اللعب الالكترونية على الرابط التالي: https://bit.ly/3mzJ8BW

[2] ابن منظور لسان العرب، ج9، ص257.

[3] عبد الرحمان ابن خلدون، مقدمة ابن خلدون، تحقيق على عبد الواحد وافي، ج2، ط3 القاهرة، دار نهضة،ص482.

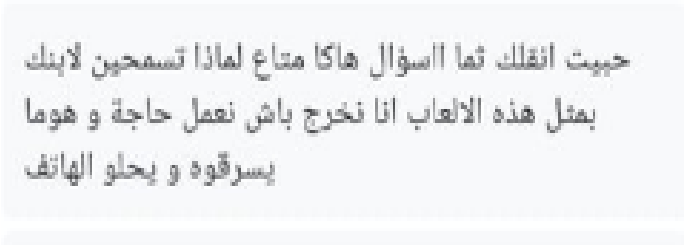
[4] Pierre bourdieu, la domination masculine, aux Etudions du seuil1998,p88.

الإجرام المنظم بما في ذلك زرع أفكار التعصب والكراهية فيه وتحريضه على القيام بأعمال العنف والترويع[5].

– يقوم قانون 58 لسنة 2017 المؤرخ في 11أوت 2017 على مناهضة العنف ضد المرأة القائم على أساس التمييز بين الجنسين والقضاء على كل أشكاله : البدني، النفسي، الاقتصادي، الجنسي وتتبع مرتكبيه والتعهد بضحاياه وهم المرأة والأطفال (ذكر وأنثى)

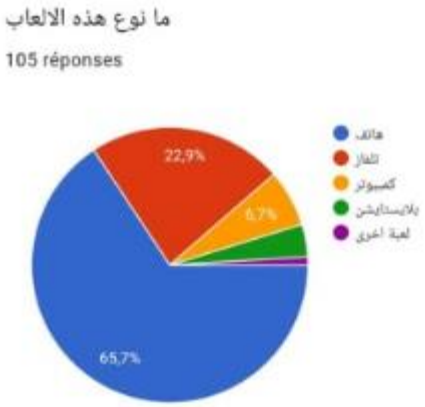
6/أهم الأسباب التي أدت إلى تنامي ظاهرة الألعاب الالكترونية لدى الطفل:

* **التطـور التكنولـوجي** : ساهم التطور التكنولوجي في مجال الاتصال في تعدد الوسائل الالكترونية الذكية والعادية المحملة بالألعاب المتنوعة، ولعل توفر الأجهزة وتنوعها في أغلب البيوت تقريبا وتركها في متناول الطفل كوسائل للتسلية مثل التلفاز/الهواتف الذكية/والبلاي ستايشن.....ساهم استفحال الظاهرة : وقد سهل توفر أغلب أفراد الأسرة على جهاز الهاتف خاصة لدى الأم في سهولة حصول الطفل عليه ومن بين الأجوبة المدرجة في الاستمارة الجواب التالي:



ولعل السرقة هنا هي سلوك كل مدمن فالمدمن على هذه الألعاب مهما كان صغر سنه فانه يتحين الفرصة ليسرق هاتف أمه في غفلة منها والمدمن على المنبهات كالسجائر يسرق النقود ليشتري حاجته منها والمدمن على المخدرات كذلك فسلوك السرقة هو سلوك متوارث عند المدمنين بقطع النظر على نوع الإدمان وعمر المدمن.

مثل الهاتف الذكي من أكثر الوسائل المعتمدة في اللعب الالكتروني حيث بلغ عدد المستعملين للهاتف تقريبا 66°/° حسب الرسم البياني التالي:



***ضـعف رقابـة الأوليـاء:** ساهم توفر هذه الوسائل الالكترونية في المنزل أمام خروج إلام إلى العمل، أو انهماكها في الأعمال المنزلية، في تنامي هذه الظاهرة و شبه اندثار بعض الألعاب الأخرى. التي

[5] القانون 92 المؤرخ في 9نوفمبر1995 من مجلة الطفل على الرابط التالي:https://bit.ly/3o04tnc

كانت تمارس في الشارع والحي كالرياضة والعدو و الغميضة وغيرها. ففي إجابات الأمهات حول أسباب سماحها للطفل باللعب الالكتروني لمسنا أعذارا تلخصت مجملها في كونها تلهيه لوقت طويل، يمكنها من قضاء شؤونها، وتحفظه من خطر الشارع، وما فيه من حوادث مرورية، وخطف وإرهاب وصحبة السوء. إلى جانب تغير نمط المعمار في المدن الكبرى، وانتشار العمارات، والشقق الضيقة، التي لا يتوفّر فيها فضاء مريح للعب التقليدي فيصبح الولي مرغما على تلك الألعاب أحيانا أمام إلحاح الطفل عليها وهذه عينة من الإجابات حول سؤال: لماذا تسمحين لطفلك باللعب بهذه الوسائل؟

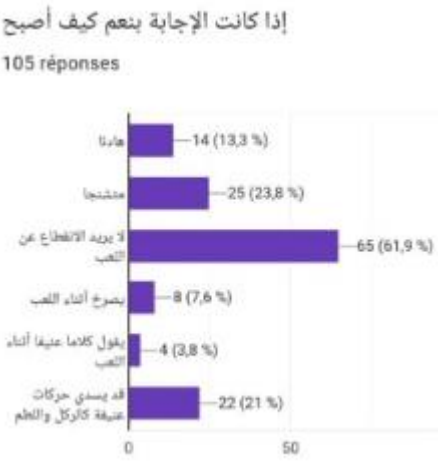
6/نتائج اللعب المتواصل بتلك الوسائل:

***بروز العنف الرمزي وصولا إلى صناعة العنف في سلوك الطفل:**

-العنف الرمزي:

قد يكون انجذاب الطفل لهذه الوسائل مرده العنف الرمزي المتمثل في طرق الاستقطاب التي تعتمدها هذه الوسائل لتحقق التعلق الكبير للطفل بها لدرجة لا يستطيع الانقطاع عنها. يبدأ انجذاب الطفل إلى هذه الوسائل تدريجيا بفعل الاستعمال الكبير لأفراد الأسرة لها ما يدفع الطفل لتقليد سلوكهم . ثم يسترسل في اللعب المتواصل والمتنوع ففي سن مبكرة من العمر ينجذب الطفل أساسا إلى الألوان وما فيها من تناسق وينجذب أيضا لهذه الآلات لما فيها من موسيقى جذابة ومشجعة خاصة تلك التي يطلقها الجهاز عندما يكون اللاعب والذي هو الطفل في وضع المنتصر ويجمع نقاط أو بعض الأغاني كالموجودة في لعبة Piano tiles وعادة تعتمد بعض الألعاب على صور الغلال والفواكه كلعبة Sweet fruit candy أو نجد صورا لبعض الحيوانات كلعبة الأفعى والسلم فكثرة الألوان وتناسقها تضفي جمالا على بعض اللعب وهي طريقة لشد الطّفل وجلب انتباهه. وفي مرحلة موالية يتحول الطفل من الانجذاب بالألوان والموسيقى إلى مرحلة اللعب وتجدر الإشارة إلى أن هذه الألعاب لا تستدعي معرفة كبيرة لممارستها، فجل الألعاب الالكترونية تتميز بالسلاسة والسهولة في طرق اللعب وممارستها غير معقدة. وتتميز بالديناميكية والحركة الدائمة. ويكون اللاعب في حركة مستمرة بفكره، وأناملـه، وإحساسه. ولا يشعر بالملل، ويكون في حركة لعب متواصل، لتحقيق الفوز والانتصار و التوق إلى بلوغ أرقام قياسية في بعض الألعاب كلعبة الحواجز أو سباق السيارات أو بعض المباريات الرياضية. تمثل آلية الموسيقى والصورة وجمالية الألوان والديناميكية التي تتوفر في تلك الألعاب مجموعة من الأدوات الرمزية التي تؤثر على الطفل وتساهم في شدة تعلقه بهذه الوسائل التي

تمارس عنفا رمزيا من خلال أدواتها بالشكل الذي وصفه بورديي لما تحدث عن وقع العنف الرمزي الذي: "يوظف أدواته الرمزية، مثل اللغة، والصورة، والإشارات، و الدّلالات، و المعاني" [6]. تشكل هذه الأدوات وسائل لبلوغ الطفل مرحلة الإدمان على هذه الألعاب أي مرحلة لا يستطيع معها الطفل التوقف على اللعب وقد يمكث في اللعب لساعات دون انقطاع وكل محاولات نهيه تقابل برفض من الطفل ويسبب الإدمان الالكتروني عدة انعكاسات على صحة الطفل النفسية والجسمية والاجتماعية وقد أحصينا مجموع 66°/° من الإجابات تؤكد عدم قدرة أطفالهم على الانقطاع:



يشكل مفهوم العنف الرمزي الذي تسلّطه هذه الوسائل على الطفل منطلقا للكشف عن السّلوكات العنيفة التي تصنعها داخل الطفل . فالعنف الرمزي هو أن يُفرض على الطفل مجموعة من العبارات والحركات والمعاني وهو ما نجده في قوانين تلك الألعاب التي تفرض على الطفل مجموعة من الطقوس والمراحل والحركات وتجعله أسير عالمها وقد عبر عن ذلك بورديي بقوله العنف الرمزي هو كل " نفوذ يفلح في فرض دلالات معينة..."[7]

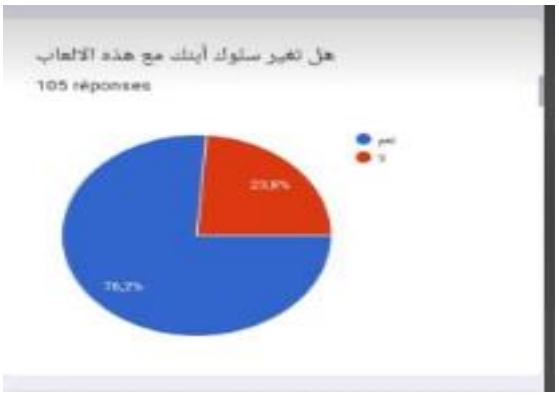
***صناعة العنف في سلوك الطفل: إن** العلاقات التي تتشكل بين الطفل وعالم الألعاب الذي يحويه هي التي يتشكّل ضمنها سلوكه، "فالإنسان عندما يوجد في وسط ما يتمثله على نحو رمزي، فالمكان والزمان والعلاقات والأشياء ومتغيرات الوجود، تؤثر في وعي الإنسان ، وفي منظومة عقله الباطن على نحو رمزي، وتتحول إلى طاقة برمجة داخلية، تشترط سلوك الإنسان وتربطه بطابع من الحتمية والرمزية[8]. أي أن الطفل يتمثل المحيط الذي يلعب فيه ويتصرف من خلاله فعادة ما تحدث هذه اللعب ضغطا على الطفل لأن اغلبها ينتهي بمنطق الربح أو الخسارة. والإنسان ميال بطبعه إلى الربح والكسب، وكل لعبة مقيدة بوقت زمني لا يجب تجاوزه. إن ضغط الوقت وحب الانتصار والفوز في اللعبة، يولد لدى الطفل التوتر والاضطراب الذي سيؤثر على سلوكه تدريجيا. ومن هنا يأتي مصطلح

[6] Pierre Bourdieu, Le sens pratique, Paris, Minuit, 1980, p. 219.

[7] بيير بورديي، وجان كلود باسرون، إعادة الإنتاج في سبيل نظرية عامة لنسق التعليم، ترجمة ماهر تريمش، المنظمة العربية للترجمة بيروت 2007 ص 102.

[8] Pierre Bourdieu: capital symbolique et classes sociales, dans L ARC, N72, 2e Trimestre,1978

صناعة العنف ونثبت بذلك صحة الفرضية التي انطلقنا منها والتي تقول بأن هذه الألعاب تخلق في سلوك الطفل العنف، و تؤثر سلبا على سلوكه وقد أجابت قرابة 77°/° من الأمهات بنعم على سؤال: هل تغير سلوك ابنك مع هذه الألعاب؟



تحدث هذه الألعاب التشنج والاضطراب عند الطفل وفي بعض الأحيان يصدر أصواتا تشبه الصراخ، وحركات عنيفة كالركل واللطم، تفاعلا مع بعض الألعاب. وقد أحصينا 23 طفلا تحدث فيهم هذه الألعاب التشنج، و21 طفلا يقومون بحركات عنيفة، لما سألنا "كيف أصبح سلوك ابنك مع هذه الألعاب؟ إن التعود على مشاهد القتل والعنف والصراخ في عالم الألعاب الالكترونية خاصة منها ألعاب المصارعة WWE (مصارعة حرة)، أو سباق السيارات وما فيها من مشاهد التحطم والحوادث، وكذلك بعض الألعاب الخطيرة التي تجعل الطفل يتعود على مشاهد القتل والدم والإرهاب كالموجودة في لعبة الحوت الأزرق، أو لعبة الفري فاير، تجعل الطفل يتعود على تلك المشاهد وتصبح في نظره عادية فيستبطنها ويمارسها في محيطه العائلي والمدرسي فتؤثر على علاقاته وعلى مردوده الدراسي وقد لمسنا في إجابات الأمهات وعيا بالانعكاسات الخطيرة لتلك الألعاب على الطفل الصحية (آلام في العينين) وعلى الصحة النفسية (التوحد /الاضطراب/ التشنج) الدراسية (الامتناع عن المراجعة /ضعف التركيز/التأثير على الذكاء/ غياب روح الإبداع) الاجتماعية (السرقة، ممارسة العنف في سلوكه مع الآخرين) وهذه عينة من الإجابات:

8/اقتراحات حلول: تمثل ظاهرة الإدمان على الألعاب الالكترونية ظاهرة خطيرة ومعالجتها لا تكون إلا بتضافر جهود المتدخلين في مجال الطفولة بكل مكوناتهم كالعائلة، والمدرسة، ورياض الأطفال، وبعض المؤسسات العمومية كالصحة والشؤون الاجتماعية وبعض مؤسسات المجتمع المدني. وبما

أن العائلة هي المتدخل الأول في تربية الطفل فقد طرحنا سؤالا كيف تسعين للحد من هذه الظاهرة ؟ وقد وجدنا عديد الاقتراحات الايجابية كالرجوع إلى الألعاب التقليدية وممارسة الرياضة وهذه بعض الاقتراحات:

وللملاحظ أن يستنتج أن أغلب الحلول التي اقترحها الأولياء هي مبادئ أساسية في برامج التربية الوالدية الايجابية، وهو مشروع يسعى لنشر ثقافة مساعدة مقدمي الخدمة في مؤسسات التي تعنى بالطفولة المبكرة من مرحلة الرضيع إلى عمر الخمس سنوات ولعل أهمها مؤسسة العائلة وتليها رياض الأطفال والحضانات والكتاتيب. يهدف البرنامج الى تحقيق نمو سليم جسميا ونفسيا واجتماعيا للطفل، لكن هذا البرنامج لن يرى النور ما لم ينزل في البرامج الرسمية لبعض مواد التدريس، وتكوين فاعلين اجتماعيين في المؤسسات الحكومية ومؤسسات المجتمع المدني التي لها علاقة بالأطفال وأوليائهم. ويرتكز لمشروع التربية الوالدية أساسا على كيفية التواصل مع الطفل، واللعب معه بغاية التواصل، والتعلم، في كل مرحلة من مراحل نموه. ويتمثل دور الميسر في التربية الوالديّة الايجابية في حضور حصص تواصل ولعب بين الوالدين أو أحدهما و الطّفل. وبعد طرح الأسئلة حول كيفية اللعب والتواصل يقوم الميسّر في التربية الوالديّة بالملاحظة أولا لسلوك الأم وابنها وفي نهاية الحصة يقوم بتثمين كل سلوك تواصلي سليم ثم يقدّم النّصح عندما يجد خللا ما في العلاقة بين الأم ووليدها ويرشدها إلى التواصل السليم. يركز هذا المشروع على نبذ كل عنف مسلط على الطفل، وينبه إلى أضرار الألعاب الالكترونية، ويرشدهم إلى ضرورة الملائمة بين اللعبة وعمر الطفل ويحثهم على العودة إلى الألعاب تقليدية كالغمّيضة والقفز والرياضة والتي تنمي العضلات وترفه عن النفس وتقوي الصلة بالمجموعة التي تلعب معه. وحتى وإن لم يخرج الطفل إلى الشارع ليلعب تستطيع الأم ممارسة بعض هذه الألعاب في المنزل مع بقية الإخوة خاصة وقد وجدنا من بين المستجوبين قرابة 45°/°من لهن ابنان فأكثر. ويركز البرنامج السالف ذكره على ضرورة تشريك الطفل في كل الأعمال المنزلية بما يتناسب وعمره كأن يحضر الصحون، والملاعق، فوق طاولة الطعام حسب عدد أفراد العائلة وذلك بغاية تعلم العد والترتيب والتصنيف، والقطع مع طريقة فصل الأبناء عن أمهم عند قيامها بتلك الأعمال.

ومن بين المقترحات أيضا إضافة قوانين في مجلة حقوق الطفل تواكب الثورة التكنولوجية الحديثة كفرض غلق بعض مواقع الألعاب الخطيرة المسببة للعنف حد الموت ومعاقبة كل من يحاول الدخول إليها .

9/الخاتمة: لا نستطيع معالجة ظاهرة العنف دون الرجوع إلى أسبابها الراجعة خاصة إلى تغير نوعية الألعاب التي يمارسها الطفل، وربطها بالتقدم التكنولوجي في مجال التواصل، وكل تناول للظاهرة ومحاولة البحث في الحلول لا يكون إلا بتشريك كل المتدخلين في مجال الطفولة وخاصة العائلة والمدرسة والمختصين الاجتماعيين والنفسيين وفي مجال الصحة.

10/المراجع:

مراجع العربية:

- بورديي بيير ، وجان كلود باسرون، إعادة الإنتاج في سبيل نظرية عامة لنسق التعليم، ترجمة ماهر تريمش، المنظمة العربية للترجمة بيروت 2007 .
- ابن خلدون عبد الرحمان ، مقدمة ابن خلدون، تحقيق على عبد الواحد وافي، ج2، ط3 القاهرة، دار نهضة،

ابن منظور لسان العرب، ج9، -

مراجع فرنسية:

- Bourdieu Pierre, Le sens pratique, Paris, Minuit, 1980.
- // // // // : la domination masculine, aux Etudions du seuil1998,p88.

-// // // : capital symbolique et classes sociales, dans L ARC, N72, 2e Trimestre,1978

مراجع الكترونية:

- القانون 92 المؤرخ في 9نوفمبر1995 من مجلة الطفل على الرابط التالي:https://bit.ly/3o04tnc

-تعريف اللعب الالكترونية على الرابط التالي: https://bit.ly/3mzJ8BW

1/الملاحق:

الاستبيان(تشارك في الاستبيان الأم التي لها أطفال من عام إلى 12 سنة)

1- كم عمر الطفل - من 0 إلى 6 سنوات ( )

- من 7 إلى 12 سنة ( )

*** ما هو جنسه ذكر ( ) أنثى ( )**

2- كم عدد الأطفال قي العائلة : 1 ( ) 2 ( ) 3( )

3- هل يتسلى الطفل بالوسائل الالكترونية نعم ( ) لا ( )

- إذا الإجابة بنعم

4- كم من الوقت يقضي الطفل مع هذه الألعاب

من نصف ساعة إلى الساعة ( )

من ساعة إلى الساعتين ( )

من ساعتين إلى ثلاث ساعات ( )

أكثر من ثلاث ساعات يوميا ( )

5- ما نوع هذه الوسائل:

- هاتف ( )

- تلفاز ( )

- كمبيوتر ( )

- لعب أخرى play station ( )

6- هل تغير سلوك أبنك مع هذه الألعاب نعم ( ) لا ( )

إذا كانت الإجابة بنعم كيف أصبح

- هادئا ( )

- متشنجا ( )

-لا يريد الانقطاع عن اللعب ( )

- يصرخ أثناء اللعب ( )

- يقول كلاما عنيفا أثناء اللعب ( )

- قد يسدي حركات عنيفة كالركل واللطم ( )

7- لماذا تسمحين لطفلك بمثل هذه الألعاب:

- لأنها تحميه من الخروج للشارع ( )

-لأنها تلهيه لوقت طويل فنجد وقتا لقضاء حوائجنا ( )

- ظروف السكن وضيق المسكن تفرض مثل تلك الألعاب ( )

- ظروف العمل والغياب عن الطفل تجعلنا نلهيه بها ( )

8- هل تعلمين مدى خطورة هذه الوسائل نعم ( ) لا ( )

9- إن كان الجواب بنعم أذكري بعض المخاطر

.....

.....

10- هل تسعين إلى الحد من هذه الوسائل نعم ( ) لا ( )

11- إذا كان الجواب نعم فما هي السبل للحد من هذه المخاطر.....